ที่ ศธ ๐๔๐๐๑/๘๓๓๙

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ประชาสัมพันธ์กิจกรรม (Hackathon) “OEC Hackathon เรียนดี มีความสุข ชุมชนยั่งยืน

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียดโครงการ จำนวน ๑ ชุด

ด้วยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา มีหนังสือถึงสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แจ้งว่าได้จัดกิจกรรมแฮกกาธอน (Hackathon) “OEC Hackathon เรียนดี มีความสุข ชุมชนยั่งยืน” ระหว่างวันที่ ๗ – ๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ เพื่อสร้างเสริมชุดทักษะที่จำเป็น (Essential Skills Set) ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและประกาศนียบัตรวิชาชีพ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการนำร่องชุดทักษะที่จำเป็น (Essential Skills Set) สำหรับเด็กและเยาวชนไทย โดยขอให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานประชาสัมพันธ์กิจกรรมดังกล่าว

ในการนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประชาสัมพันธ์กิจกรรม (Hackathon) “OEC Hackathon เรียนดี มีความสุข ชุมชนยั่งยืน ไปยังโรงเรียนในสังกัดให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจ เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว โดยจัดกลุ่มร่วมส่งไอเดียนวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชนยั่งยืน ได้ตั้งแต่บัดนี้ จนถึงวันที่ ๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๗ รายละเอียดดังสิ่งที่ส่งมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายภูธร จันทะหงษ์ ปุณยจรัสอำรง)
ผู้ช่วยเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักอำนวยการ
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๕๑๒

“เรียนดี มีความสุข”

การจัดกิจกรรมแฮกกาธอน (Hackathon)
เพื่อสร้างเสริมชุดทักษะที่จำเป็น (Essential Skills Set)
ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและประกาศนียบัตรวิชาชีพ

๑. ความเป็นมา

ที่ประชุมสภาการศึกษา ครั้งที่ ๑/๒๕๖๗ เมื่อวันที่ ๗ มีนาคม ๒๕๖๗ มีมติเห็นชอบการนำร่องชุดทักษะที่จำเป็น (Essential Skills Set) สำหรับเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งประกอบด้วย ๗ ทักษะพื้นฐาน[๑] ที่จำเป็นสำหรับคนไทยทุกคน และ ๑๙ ทักษะขั้นสูง[๒] ซึ่งอาจมีความจำเป็นสำหรับแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกัน เพื่อต่อยอดการใช้ประโยชน์จากงานวิจัย การนำร่องแบ่งออกเป็น ๒ รูปแบบควบคู่กัน คือ (๑) การนำร่องในสถานศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นระยะเวลา ๑ ภาคการศึกษา ซึ่งมีสถานศึกษาเข้าร่วมโดยสมัครใจรวม ๗๑ แห่ง ประกอบด้วยสถานศึกษาสังกัด สพฐ. ๔๒ แห่ง สช. ๗ แห่ง สอศ. ๑๐ แห่ง และ สกร. ๑๒ แห่ง (๒) การจัดกิจกรรมแฮกกาธอน (Hackathon) สำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและอาชีวศึกษา

กิจกรรมแฮกกาธอนเป็นกิจกรรมการระดมสมองของทีมนักแก้ปัญหาและนักพัฒนาที่ร่วมกันค้นหาและสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาภายในระยะเวลาอันสั้น โดยมีลักษณะกิจกรรมที่สำคัญ คือ (๑) Knowledge Sharing การแบ่งปันความรู้จากวิทยากรเพื่อปรับพื้นความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโจทย์ (๒) Mini-workshop การแนะนำและสาธิตเครื่องมือหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหา และการอบรมเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการคิด การออกแบบ และการนำเสนอ เป็นต้น (๓) Mentoring Session การให้คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อปรับปรุงและพัฒนาความคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาของแต่ละทีมให้ดียิ่งขึ้น และ (๔) Idea Pitching การนำเสนอความคิดและวิธีการแก้ปัญหาของทีม เพื่อให้คณะกรรมการตัดสิน กิจกรรมแต่ละลักษณะของแฮกกาธอนสามารถทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทักษะที่จำเป็นครอบคลุมทั้งทักษะพื้นฐานและทักษะขั้นสูง ทั้งยังสามารถเป็นกระบวนการประเมินผลการพัฒนาทักษะ และการสร้างผลกระทบต่อสาธารณะแบบพายุหมุนในวงกว้างได้อีกด้วย

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อสร้างเสริมทักษะที่จำเป็น (Essential Skills Set) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและประกาศนียบัตรวิชาชีพด้วยกิจกรรมแฮกกาธอน

๒.๒ เพื่อประเมินผลการพัฒนาทักษะที่จำเป็น (Essential Skills Set) ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและประกาศนียบัตรวิชาชีพก่อนและหลังกิจกรรมแฮกกาธอน

๓. ขอบเขตกิจกรรม

๓.๑ ธีม: "OEC Hackathon เรียนดี มีความสุข ชุมชนยั่งยืน" จำลองการเรียนรู้แบบเรียนดี มีความสุข ภายใต้โจทย์นวัตกรรมสร้างสรรค์ชุมชนยั่งยืน

---

[๑] ๗ ทักษะพื้นฐาน ประกอบด้วย (๑) Literacy (๒) Numeracy (๓) Learning Literacy (๔) Socio-cultural Literacy (๕) Ethical Literacy (๖) Health Literacy (๗) Financial Literacy

[๒] ๑๙ ทักษะขั้นสูง ประกอบด้วย ๑) Active Learning and Growth Mindset (๒) Communication (๓) Negotiation (๔) Cognitive Flexibility (๕) ICT and Digital Literacy (๖) Interpersonal Skills (๗) Leadership and Social Influence (๘) Reasoning and Ideation (๙) Self-awareness and Self-management (๑๐) Technology Design and Monitoring (๑๑) Critical and Analytical Thinking (๑๒) Creativity and Innovation (๑๓) Complex Problem-solving (๑๔) Emotional Intelligence (๑๕) Collaboration (๑๖) Initiative (๑๗) System Thinking (๑๘) Judgement and Decision-making (๑๙) Resilience and Stress-tolerance

๓.๒ กลุ่มเป้าหมาย:

๑. ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือประกาศนียบัตรวิชาชีพ ไม่จำกัดสังกัด

๒. กลุ่มละ ๔-๕ คน (ต้องมีครู ๑ คน)

๓. คัดเลือก ๑๐ กลุ่ม

๓.๓ กำหนดการ

ลำดับ	กิจกรรม	กำหนดการ
๑	เปิดรับสมัคร	๑-๒๕ ธ.ค. ๖๗
๒	คัดเลือกและประกาศผล	๑๑-๒๔ ม.ค. ๖๘
๓	ปฐมนิเทศ (ออนไลน์) สำหรับ ๑๐ ทีมที่ผ่านเข้ารอบ	๒๕ ม.ค. ๖๘
๔	เข้าร่วม OEC Hackathon Camp	๗-๙ ก.พ. ๖๘

HACK | Hackathon Thailand

ขอเชิญนักเรียนระดับ ม.ปลาย และ อาชีวศึกษา

ร่วมส่งไอเดียนวัตกรรม

เพื่อสร้างสรรค์ความยั่งยืนในชุมชน

ชิงเงินรางวัลและโล่รางวัล
จากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ

10 ทีมที่ผ่านเข้ารอบจะได้เข้าร่วม
OEC Hackathon Camp
7 - 9 ก.พ. 2568

OEC HACKATHON

สอบถามเพิ่มเติมรายละเอียดการแข่งขัน
Facebook: Hackathon Thailand

www.hackathonthailand.com/oec